

Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 17.09.2015 18:25

Hallo

Ich habe mir vor kurzem das Programm "RaceTrackBuilder RTB" gekauft, und möchte hier eventuelle Projekte vorstellen und updaten.

Es gibt 2 große Probleme, erstens Null Erfahrung mit 3D(2D) und zweitens RTB ist noch in der Entwicklung, damit kann ich noch keine vollwertige Rennstrecken bauen.

Das kann also damit enden, das ich entweder kein Projekt wirklich vollende oder das es auf alle Fälle länger dauert bis es fertig ist.

(Oder ich baue nur eine Strecke zum fahren mit wenig Nebenobjekten, das geht in RTB nämlich sehr schnell)

Ich werde keine echten Strecken nachbauen, also entweder frei erfundene, oder reale Straßen in eine Renn/Rally Strecke verwandeln.

Als erstes würde mich interessieren was ihr von meiner ersten Idee haltet.

Es ist eine reale Straße in meinem Wohngebiet, die ich in eine Rennstrecke umwandeln will.

Das besondere daran ist, das es vom Tal hoch in die Berge rauf geht, dann wieder runter ins Tal wo rechts die Berge und links eine Schlucht ist.

Es ist also überhaupt kein "übliches" Szenario für einen Racetrack, aber genau das ist es was mich daran reizt.

Das Layout übernehme ich 1zu1 aber die Straßenbreite werde ich so anpassen ,dass man auch wirklich ein Rennen fahren kann.

Also ein Hybrid zwischen Berg- und Rennstrecke.

Hier mal ein Foto aus RTB,

<http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/dornbirn1.jpg>

Die Strecke ist ca. 15 KM lang.

Und das Ziel ist, eine lange Boxengasse mit so vielen Boxen wie möglich anzulegen, es soll also auch für LangstreckenRennen mit vielen Autos ausgelegt sein.

Frage: Was haltet ihr von so einer Idee?

Würdet ihr auf so einer Strecke fahren wollen?

Gute Idee/Schlechte Idee?

Ich werde die Strecke auf jeden Fall bauen, wenn ich aber weiß dass auch andere daran interessiert sind, würde ich vermutlich doch versuchen die Strecke etwas "schöner" mit vielen Nebenobjekten zu machen.

Gruß Bernd

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Viso - 17.09.2015 19:15

+1

Ich liebe Rennstrecken mit einem hauch öffentlichen Strasse. Oder doch eher öffentlichen Strassen mit einem hauch Rennstrecke? Egal sieht auf jedenfall abwechslungsreich aus. Ne kleine Nordschleife :D

Die Harnadel unten links im Bild würde ich dann Karussell nennen :)

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Wohin Genau - 17.09.2015 19:55

Die Strecke ist lang aber abwechslungsreich, so dass man sie auch relativ schnell auswendig lernen kann. Dazu noch die Höhenunterschiede, eigentlich genau mein Ding! :side:

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Pac - 18.09.2015 16:36

Hau rein ,mach die Strecke.

Mich interessiert auch die Qualität der RTB Software.

Bin auch eine Strecke nur mit Blender am erstellen ,allerdings bin ich jetzt an einem Punkt angelangt wo es mühsam ist und mir fehlt bisschen die Motivation u. Zeit.

Ich glaube ein mix aus Blender und RTB ist eine gute Mischung mit der man auch ordentliche Ergebnisse erzielen kann und vorallem auch schneller fertig wird bevor man die Motivation verliert und/oder schon an das nächste Projekt denkt.

+2

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 18.09.2015 18:26

Danke für das Feedback, das Grundinteresse ist in dem Fall schonmal vorhanden.
Aber das wird sicher mein Langzeitprojekt.

Ich muss sowieso warten wie lange es dauert bis Brendon RTB fertig entwickelt hat, mit allen Zusatzfunktionen die die Software dann bieten wird.

Keine Ahnung wie lange das dauern wird.

Dazwischen werde ich noch andere kleinere oder größere Projekte machen.

Z.B. habe ich Heute eine Teststrecke erstellt vom Stil wie beim "Race of Champions", also eine 1gegen1 Duell Strecke.
Ich habe es auch hinbekommen das die Zeitnahme funktioniert, inklusive AI.

Strecken layout

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/duel_track.jpg

Ich werde die Strecke noch etwas weiterbearbeiten und dann mal einen Download zur Probe anbieten.

Das wird halt einfach nur eine Strecke in einer Wiese sein, ohne irgendwelche Nebenobjekte, aber ich finde hauptsächlich man kann drauf fahren.

Mir hat es richtig Spaß gemacht gegen die AI zufahren, und ich werde noch einige Strecken in der Art bauen.

Falls jemand Lust und Laune hat kann er sich ein Strecken-Layout für eine Duell Strecke ausdenken, aufzeichnen und mir schicken.

Ich bin nicht gerade der kreativste Mensch, und könnte da durchaus etwas Hilfe brauchen.

Das einzige Problem ist dass so eine Strecke mindestens eine Überschneidung hat, und da ich noch keine Brücken bauen kann, werde ich im moment mit unterführungen arbeiten.

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Zeus - 19.09.2015 09:39

Es muss ja nicht zwangsläufig eine Brücke oder ein Tunnel sein .

Es gab in Monza bis zu den 60ern auch eine Streckenführung in der man ähnlich wie in der ADAC-Rally-Trophy eine Jokerrunde drehen musste.

somit kann man auf einer Geraden 2 Abweichungen laufen lassen .

Ich mach mal nen Bild

Deine Projekte sind gut...mir gefällt das

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Marko3000 - 19.09.2015 10:27

Zeus schrieb:

Es muss ja nicht zwangsläufig eine Brücke oder ein Tunnel sein .

Es gab in Monza bis zu den 60ern auch eine Streckenführung in der man ähnlich wie in der ADAC-Ralley-Trophy eine Jokerrunde drehen musste.

somit kann man auf einer Geraden 2 Abweichungen laufen lassen .

Ich mach mal nen Bild

Deine Projekte sind gut...mie gefällt das

Interessant:) meinst du das oval von der monza 10km oder was genau meinst du?

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Mauley - 19.09.2015 11:22

Bernd schrieb:

Die Strecke ist ca. 15 KM lang.

Und das Ziel ist, eine lange Boxengasse mit so vielen Boxen wie möglich anzulegen, es soll also auch für LangstreckenRennen mit vielen Autos ausgelegt sein.

Frage: Was haltet ihr von so einer Idee?

Wartet ihr auf so einer Strecke fahren wollen?

Gute Idee/Schlechte Idee?

Gruß Bernd

Super Idee.

Neben NOS ist Lake Louise eine meiner Lieblingsstrecken.

Ja, fahre gerne solche Strecken.

Ein paar Gebäude, Bäume, Strommasten usw. am Streckenrand wären aber schon cool.:)

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 19.09.2015 13:55

Ich habe jetzt eine erste Version meines "Duel Track" fertig.

download link

<https://drive.google.com/file/d/0B0lynkG8o8n5eXVmR1BvX1plcjA/view?usp=sharing>

Ich benutze zum ersten mal GoogleDrive.

Könnte bitte jemand testen ob der link abrufbar ist, und das man die Datei downloaden kann?

Danke

Man kann gegen die KI fahren, am besten ein schnelles Rennen auswählen Startposition 1 oder 2, und natürlich immer eine gerade Anzahl an Runden auswählen, man muss 2 runden fahren damit jeder die gleiche Strecke zurück gelegt hat.

Die Gesamttrundenzeit des Rennens ist vergleichbar , aber nicht die einzelnen Runden , also auf Zwischenzeiten oder

die Deltazeit darf man nicht schauen, die 2 Abschnitte der Strecke sind ja nicht gleich lang.

Bin mal gespannt ob mein Erstlingswerk jemandem gefällt.

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Ecky - 19.09.2015 16:56

Hi,

der Download funzt. Werde heute Abend mal testen.

Gruß
Ecky

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Cruise - 19.09.2015 17:34

Sieht gut aus. Ich glaub den Baukasten kauf ich auch. Dann muss ich nur noch die Gebäude selbst bauen. Im moment hab ich ne kreative Flaute, wobei es mir beim lesen des threads schon wieder in den Fingern juckt.

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 19.09.2015 19:09

Hier habe ich ein Vorgeschmack auf mein größtes Projekt.
Da das Gebiet wo die Strecke liegt zu der Stadt Dornbirn gehört, heißt der Track im moment auch so.

<https://drive.google.com/file/d/0B0lynkG8o8n5QUpKSjFLX1o5MFE/view?usp=sharing>

Das ist eine Probeversion die ich vor 2 wochen mal auf die schnelle gemacht habe, im gegensatz zu meinem aktuellen Plan eine breite Rennstrecke zu bauen, ist diese version genau das Gegenteil, eine schmale buckelige Bergstraße, also im Rallystil.

Ich hab sie grob fahrbar gemacht, sie dient nur mal damit ihr seht wie das Gebiet und die Strecke ungefähr aussieht. Die Straße ist sehr schmal, also kleine Autos auswählen, Z.b. der Alfa Gta passt gut, oder Audi Quattro. Man kann im Practice oder Hotlap Modus fahren

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 19.09.2015 23:34

Zeus schrieb:
Es muss ja nicht zwangsläufig eine Brücke oder ein Tunnel sein .

Es gab in Monza bis zu den 60ern auch eine Streckenführung in der man ähnlich wie in der ADAC-Ralley-Trophy eine Jokerrunde drehen mußte.
somit kann man auf einer Geraden 2 Abweichungen laufen lassen .

Ich mach mal nen Bild

Deine Projekte sind gut...mie gefällt das

Du meinst dass man auf der Start/Ziel-geraden eine Fahrbahn Wechselzone einrichtet?

das könnte auch funktionieren...
dann muss/sollte ein runde auch länger als die andere sein damit man sich beim wechsel nicht im weg steht.
Z.B.
<http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/duell.JPG>

Oder man macht es absichtlich so, dass man sich im weg steht, das wäre dann spannend herauszufinden, wer gibt nach und wer nicht... :evil:

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Zeus - 20.09.2015 09:41

Ja Bernd genauso sieht es aus .

In der Trophy diesem Race of Champions wurde das mal in Laguna seca oder so gefahren Ähnlich deiner Zeichnung und hat eben auch gut funktioniertmuss man halt nur Ehrlich sein und auch tauschen

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 21.09.2015 18:04

von der RTB-Facebook Seite

<http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/rtb.JPG>

die Baumlosen Tage in meinen Tracks wird demnächst wohl vorbei sein.
Dann muss ich wohl ein bisschen Gärtner und Fährster spielen.

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 24.09.2015 13:33

update duel_track v0.11

ein paar einfache Kerbs hinzugefügt
neue AI Linie

Download

<https://drive.google.com/file/d/0B0lynkG8o8n5eXVmR1BvX1plcjA/view?usp=sharing>

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Cruise - 24.09.2015 14:04

Wenn die Bäume draussen sind, poste mal wie das funktioniert und was für Bäume da gesetzt werden (3d, x,y,...)
wenns gut umgesetzt ist hol ich mir den trackbuilder auch, dann muss ich nur noch gebäude selbst modellieren und nicht mehr 300std landschaftsbau betreiben :-D

Im Übrigen, danke! Dein thread hat meine lust auf Streckenbau wiederbelebt :-)

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Deutschmaschine - 24.09.2015 14:26

Marko3000 schrieb:
Zeus schrieb:
Es muss ja nicht zwangsläufig eine Brücke oder ein Tunnel sein .

Es gab in Monza bis zu den 60ern auch eine Streckenführung in der man ähnlich wie in der ADAC-Ralley-Trophy eine Jokerrunde drehen musste.
somit kann man auf einer Geraden 2 Abweichungen laufen lassen .
Interessant:) meinst du das oval von der monza 10km oder was genau meinst du?
Naja, der Haken ist, dass es in Monza eben doch eine Brücke gab. Man fährt ja rechts von der aktuellen Start-Ziel-Geraden los, durch das Oval, überquert dabei die Strecke und ist dann auf der Gegengerade des Ovals links von der Geraden der GP-Strecke. Das Oval läuft dann außen um die Parabolica herum und man landet dann auf der neuen Start-Ziel-Geraden. Dann einmal auf den GP-Kurs und nach der Parabolica ist man wieder innen.

Man sieht ja auch die Brücke nach der zweiten Lesmo.

(edit - hier stand ein zusammenhangloser Textfetzen)

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 24.09.2015 15:27

Cruise schrieb:
Wenn die Bäume draussen sind, poste mal wie das funktioniert und was für Bäume da gesetzt werden (3d, x,y,...)
wenns gut umgesetzt ist hol ich mir den trackbuilder auch, dann muss ich nur noch Gebäude selbst modellieren und nicht mehr 300std landschaftsbau betreiben :-D

Im Übrigen, danke! Dein thread hat meine lust auf Streckenbau wiederbelebt :-)

Dann hat der Beitrag wenigstens mindestens eine gute Sache bewirkt. :)

Ich bin echt am zweifeln ob ich jemals eine halbwegs vernünftige Strecke hinbekommen werde.
Das Interesse bei mir ist vorhanden, nur tu ich mir sehr schwer mit Farben, Formen, Texturen... ich hab wirklich kein Talent dafür...

Wenn das nächste Update kommt , melde ich mich wie es geht.

Außerdem macht Brendon Video Tutorials , da sieht man sehr gut , wie alles funktioniert.
Das wird er für die Bäume sicher auch machen.

Da kannst du auch jetzt schon mal reinschauen wenn du willst.

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL9LDuIx0UB-dJnApA6pucDRBtMG6qLNxv>

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Cruise - 24.09.2015 16:23

Woran hapert es denn?
Evtl kann ich dir ja helfen.
Guck einfach mal im Teamspeak vorbei wenn ich online bin.
:)

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 24.09.2015 17:14

Cruise schrieb:
Woran hapert es denn?
Evtl kann ich dir ja helfen.
Guck einfach mal im Teamspeak vorbei wenn ich online bin.
:)

Danke, aber nicht nötig, so habe ich es nicht gemeint.
Es ist kein spezielles Problem, sondern eher generell gemeint,
Z.B. dass ich nicht malen kann, kein Gefühl für proportionen habe usw.
Also ich hab einfach kein künstlerisches Talent.

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Cruise - 24.09.2015 17:40

Achso :)
Das mit dem Malen in Bezug auf Texturieren kenn ich :P

Daher auch meine Idee ein Modding Team zu gründen, nach dem Motto, gemeinsam sind wir stark :D

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 01.10.2015 21:00

Hier habe ich eine erste Version meiner 15KM Bergrennstrecke.
Ich habe mich jetzt für den Projektnamen "Tobel" entschieden.

download-link
<https://drive.google.com/file/d/0B0lynkG8o8n5dGhtVU1sUy1pTjA/view?usp=sharing>

Die Tobel-Strecke ist noch nicht optimiert oder irgendwie fertig. Keine Kerbs, Auslaufzonen oder sonstiges.
Aber zum Testen im hotlap oder Practice gut genug.

Ich würde mich freuen, wenn trotz des unfertigen Zustands ein paar Leute die Strecke fahren würden, und mir ein feedback geben ob sie sich vorstellen können, ob auf so einer Bergstrecke wirklich ein "richtiges" Rennen mit vielen Fahrzeugen gefahren werden kann.
oder ob es doch eher ein hotlap oder Rally Track ist...

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von tonykart - 01.10.2015 23:57

hi bernd,
freut mich das du weiter fortschritte machst
werde mir dein projekt morgen mal anschauen

grüße

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Mauley - 02.10.2015 01:00

Hi Bernd.
Habe Tobel kurz getestet und finde das Layout gelungen.
Gibt viele nicht einsehbare Ecken, I like that.
Und die Streckenkarte funktioniert super.

Der Kurs ist auch breit genug für Rennen.

cuB)

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von PBB_Propheus - 02.10.2015 11:32

hallo bernd,

tolle strecke! macht echt Laune:)

Für Rennen meiner Meinung nach geeignet. Schöne Kurvenkombinationen, Bodenwellen, nicht einsehbaren Stellen und ne gute Mischung aus schnellen und langsamen Abschnitten.

bin mal aufs Endergebnis gespannt:cheer:

Glück Auf

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von McStinger - 02.10.2015 11:57

Falls noch nicht berücksichtigt, bitte unbedingt

- ausreichend Pits/Boxenstellplätze einplanen

damit die Strecke auch auf der SBB laufen kann!

Grüße B)

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 02.10.2015 13:01

McStinger schrieb:

Falls noch nicht berücksichtigt, bitte unbedingt

- ausreichend Pits/Boxenstellplätze einplanen

damit die Strecke auch auf der SBB laufen kann!

Grüße B)

Keine Sorge, aktuell hab ich 32 Pits untergebracht, und es ist immer noch platz, notfalls verlängere ich die Boxengasse einfach.

Danke an alle für das positive Feedback, war mir nicht ganz sicher wie die Strecke ankommt.

Wenn ich ehrlich bin würde es mich interessieren mit wie vielen Autos man im Multiplayer fahren kann...

An die anderen Streckenbauer, hat das schon mal jemand getestet mit wie vielen Autos man fahren kann, ohne das die Framerate zu niedrig wird, oder die uploadspeed des Servers nicht mehr ausreicht?

Ich hab es mal Offline mit einer auch von mir erstellten Rennstrecke mit 36 KI Fahrer versucht, das hat eigentlich gut geklappt, FPS waren so bei 30-50.

Wieviel Upload haben die SBB Server eigentlich?

Der Servermanager von AC gibt bei 20Hz und 36 Fahrer eine uploadspeed von 9.68 Mbit vor.

bei 15 HZ - 7.26 , 12 Hz - 5.81, 10Hz - 4.84

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Cruise - 02.10.2015 13:07

30-60 fps ist aber nur noch seeeehr grenzwertig fahrbar. Ich sag mal max 30 Autos planen.

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 03.10.2015 12:30

Ein kleiner Just for Fun-Track zwischendurch,
alle älteren Semesters kennen sicher noch das Spiel Stunt Car Racer.
Da hab ich mir kurzfristig gedacht, mach doch schnell mal eine Strecke daraus.

Hier ist das Ergebnis " Little Ramp"
Ihr braucht ein schnelles Auto für den großen Sprung,
Pagani Zonda und Ferrari 599XX funktionieren recht gut.

Download:

<https://drive.google.com/file/d/0B0lynkG8o8n5LTJRX1diQy1BdFE/view?usp=sharing>

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/2015_10_03_00002.jpg

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 07.10.2015 11:59

Nächstes Projekt ist eine Straßen Bergrally-Strecke 10 km lang, auch wieder aus meiner
Wohngegend(Vorarlberg/Österreich).

Die Straße führt über Schutannen nach Ebnit.

Ich habe auch eine Reverse Version hinzugefügt, also 2 x 10 km Strecke.

Da es noch kein neues Update von RTB gibt, gibt es auch hier noch keinerlei Bäume oder sonstige nebenobjekte.

download:

<https://drive.google.com/file/d/0B0lynkG8o8n5RVpjNm8taVdOb3c/view?usp=sharing>

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/ebnit_map.JPG

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Cruise - 07.10.2015 14:31

24min, google weiss wohl nicht das das ne vorlage für ne rennstrecke sein sollte :P

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 07.10.2015 17:02

Cruise schrieb:

24min, google weiss wohl nicht das das ne vorlage für ne rennstrecke sein sollte :P

Ab der Hälfte der Strecke kommt schnee, google hat sicher das Schneeketten aufziehen mit dazu gerechnet ;)

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Cruise - 07.10.2015 18:08

Passt du die surfaces an, dass du dann oben weniger grip hast? Oder lässt du den grip konstant?

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 07.10.2015 20:08

Das war doch nur ein spaß, in der virtuellen Strecke ist durchgehend Asphalt.

Aber das werde ich vielleicht später mal ausprobieren, den Teil der durch das Schneefeld geht auch mit einer Schneefahrbahn zu versehen und den grip runter zu drehen.

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Cruise - 08.10.2015 14:03

Schade, hatte mich jetzt auf den Schnee gefreut :-)

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 08.10.2015 15:00

Eine Idee wäre es auch eine Winter und Sommer Version zu machen.

So hoch sind die Berge(ca.1300-1500 Meter) dort nicht dass das ganze Jahr Schnee liegt, Google muss die Satelliten Fotos im Frühjahr gemacht haben.

Im Winter liegt dort natürlich durchgehend Schnee.

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Cruise - 08.10.2015 16:22

klingt gut, mach mal, ich bin auf die umsetzung gespannt :)

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 08.10.2015 16:53

Auf die Schnelle mal ein paar Schneetexturen auf die ebnet-Map geworfen, sieht jetzt natürlich nicht sonderlich schön aus, aber für den moment muss das genügen.
surface Datei ist dabei, momentan friction=0.8
den wert kann man ja verändern wenn man es noch rutschiger mag.

Download: ebnet_schnee

<https://drive.google.com/file/d/0B0lynkG8o8n5MGICa3VlcEcXVUk/view?usp=sharing>

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 22.10.2015 19:44

Cruise schrieb:

Wenn die Bäume draussen sind, poste mal wie das funktioniert und was für Bäume da gesetzt werden (3d, x,y,...) wenns gut umgesetzt ist hol ich mir den trackbuilder auch, dann muss ich nur noch gebäude selbst modellieren und nicht mehr 300std landschaftsbau betreiben :-D

Es gibt ein neues RTB Update, jetzt können einfache Objekte , Bäume ,Gras,Schilder, usw... gesetzt werden. Es ist aber nur eine vorläufige Version mit ein paar grundlegenden Funktionen, das wird alles noch verbessert. Momentan sind es X Bäume, aber man kann jetzt ja selber FBX oder Collada(.dae) Daten mittels dem Programm XPacker zu RTB hinzufügen, und somit jegliches Objekt das man braucht hinzufügen. Für mauern wird es später auch noch ein extra tool geben.

Später wird es auch richtige 3D-Bäume geben, da bin ich mal gespannt wieviel AC davon verträgt bevor die Leistung leidet, aber für Rallystrecken wo man alleine fährt wird das sicher interessant.

Hier gibts ein Tutorial von Brendon, da sieht man am besten wie es ungefähr funktioniert.

<https://www.youtube.com/watch?v=9EsYg7NFfC8&list=PL9LDuIx0UB-dJnApA6pucDRBtMG6qLNxv&index=13>

Ich werde in den nächsten Tagen meine Strecken mal mit Bäumen und Gras versehen, anfangen werde ich mit der Ebnit Strecke.

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 27.10.2015 16:54

Ich habe jetzt die Ebnit Strecke mit ein paar Bäumen versehen, an der Straße hab ich zwar nichts geändert, aber ich finde es fühlt sich trotzdem angenehmer und es hält sich wie eine veränderte Strecke an. Gras ist noch keines vorhanden, da muss ich noch ein bisschen testen damit es halbwegs nach was aussieht.

Falls es jemand testen will

Download-Link:

<https://drive.google.com/file/d/0B0lynkG8o8n5dElmT2ozVk16NWM/view?usp=sharing>

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/ebnit_baum1.JPG

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Biernuckler - 27.10.2015 18:01

Hab grad das Bild gesehen und den Text darüber noch nicht gelesen... mein erster Gedanke war auch: sieht aus wie Stunt Car Racer - Little Ramp... Hab ich damals am Amiga gezockt...

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von RoadRunner - 27.10.2015 20:28

Hi Bernd

Also die Strecke find ich schon recht gut.

Bin auch schon am Überlegen mir den RTB zu holen nur bin ich dann da totaler Anfänger.

LG

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von MongognoM - 27.10.2015 21:01

Hi Bernd

Die Strecke gefällt mir, auf jeden fall weitermachen.B)
Wir brauchen mehr solche Pisten für AC.

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 27.10.2015 22:04

RoadRunner schrieb:

Hi Bernd

Also die Strecke find ich schon recht gut.

Bin auch schon am Überlegen mir den RTB zu holen nur bin ich dann da totaler Anfänger.

LG

Ich bin ja auch totaler Anfänger.

Aber du siehst ja meine Methode, anstatt mich auf ein einziges Großprojekt zu konzentrieren, mache ich lieber viele kleinere Projekte, und baue diejenigen die mir gefallen immer weiter aus. Ich finde so lerne ich am besten, aber natürlich kann man es auch andersrum machen...

Gerade dafür wird RTB ja gemacht, für Leute die nicht das Können haben sich so in ein 3D Programm einzuarbeiten dass sie damit eine Rennstrecke machen können.

Alle Strecken die du hier siehst sind ohne zusätzliche 3D-Programme gemacht, und der Export von RTB stellt auch schon vieles für den Kunos-Editor mit ein, es ist also sehr einfach eine fahrbare Strecke für AC zu machen. Eine solche Strecke wie Ebnit ist in wenigen Stunden machbar.

Nur nicht vergessen , RTB ist noch mitten in der Entwicklung, es wird ja nur von einem Mann in seiner Freizeit programmiert, da steckt keine Firma dahinter.

Also falls du es kaufen willst, erwarte kein fertiges Programm.

Du kannst auf Facebook sehr gut den Fortschritt beobachten, Brendon stellt regelmäßig Fotos rein, an was er gerade arbeitet.

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von schnappala - 28.10.2015 12:05

Hallo Bernd!

Vielen Dank für die Zeitreise. Stuntcar Racer ist auf meinem Amiga sehr viele Stunden gelaufen. Hat Spaß gemacht die HD Version mit AC Physik zu testen :-)

Schöne Grüße aus Tirol, Andi

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 04.11.2015 17:15

Ebnit + Ebnit Reverse jetzt mit Bäumen
Ich habe für beide Strecken jetzt Strecken-Kameras hinzugefügt.

Download-Link:

<https://drive.google.com/file/d/0B0lynkG8o8n5WEtFYU41aGM0dkk/view?usp=sharing>

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 14.12.2015 15:06

Neue Version von Ebnit_v0.6

<https://drive.google.com/file/d/0B0lynkG8o8n5b3pIOC1HVFdNVFU/view?usp=sharing>

Ein paar kleine Veränderungen...
ein paar Mauern und Zäune, Bäume haben jetzt Kollision.
außerdem habe ich die Strecke jetzt als Multi-Layout angelegt(ebnit & ebnit_reverse).

Es gibt nur noch einen neuen Ordner "ebnit_multi".
Wer nach ältere Versionen hat, muss also die alten Ordner "Ebnit" und "Ebnit_reverse" löschen.

Da ich mich mit der Detail-Arbeit sehr schwer tue, kann es sein dass ich nicht mehr all zuviel an der Strecke ändern oder dazubauen werde.
Das wird sich dann mit der Zeit zeigen.

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 07.01.2016 22:34

Ich habe ja schon mal eine "Duell Strecke" gemacht, aber jetzt hab ich noch einmal eine neue Variante gebaut.

Ich hab vor ein paar Monaten im Fernsehen eine Veranstaltung gesehen, wo im Gegensatz zum Race of Champions mit einer Wechselzone gefahren wurde.
Und da ich nicht gut im Brückenbauen bin, hab ich jetzt einmal so eine 1v1 Strecke mit Wechselzone gemacht.

<http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/d1.JPG>

Ich hab es leider nicht geschafft das die AI funktioniert, aber Online kann man gegeneinander fahren.
Ich habe eine Online-Test Session mit Roadrunner gemacht, und ich muss sagen, dass hat richtig spass gemacht.
Würde mich freuen wenn es noch mehr Leute gibt, die es ausprobieren, und schreiben wie sie es finden.

Zum Ablauf.
Natürlich muss man mindestens 2(oder 4,6,8...) Runden fahren damit man die gleiche Distanz zurücklegt.

Bei 2 Runden.
Start
nach 1 Runde fahrbahnwechsel,
nach 2 Runde gerade durchs Ziel.

Bei 4 Runden.
Start
nach 1 Runde fahrbahnwechsel,

nach 2 Runde gerade weiterfahren
nach 3 Runde fahrbahnwechsel
nach 4 runde gerade durchs ziel.

usw...
also einfach ausgedrückt, wenn man längere Distanzen fahren will, immer bei den ungeraden Wechsel, sonst gerade aus weiterfahren.

Ich denke 2 oder 4 Runden sind ausreichend, und da sollte man es auch hinbekommen, den wechsel richtig zu fahren.

Die Strecke hat 8 Pits , man könnte also theoretisch mit mehreren autos fahren.

Oder 2 Fahrer erstellen sich einen Server mit 4 x 2 verschiedenen Autos, dann muss man den server nicht neustarten um mit mehreren Autos Duelle zu fahren.

Und zum Schluss noch der Downloadlink
<https://drive.google.com/file/d/0B0lynkG8o8n5b2JqWDRVNnpJTUE/view?usp=sharing>

Die Strecke ist noch nicht fertig, aber ich denke sie macht auch jetzt schon Spaß zum fahren

Gruß Bernd

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 07.01.2016 22:40

<http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/d3.JPG>

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Cruise - 08.01.2016 12:37

Sieht interessant aus. Da passen bestimmt gut der Polo Wrc und der citroen ds3 drauf. Sind die die tage mal ausgiebig gefahren.

In welchem Format brauchst du die brücke? Mit oder ohne textur und wie breit muss die Fahrbahn sein?
Eher flacher Verlauf oder mit Sprungkuppe?
Ich kann dir grad eine Bauen.

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 08.01.2016 13:51

Cruise schrieb:

Sieht interessant aus. Da passen bestimmt gut der Polo Wrc und der citroen ds3 drauf. Sind die die tage mal ausgiebig gefahren.

In welchem Format brauchst du die brücke? Mit oder ohne textur und wie breit muss die Fahrbahn sein?
Eher flacher Verlauf oder mit Sprungkuppe?
Ich kann dir grad eine Bauen.

Für dieses format mit einer Wechselzone brauche ich ja keine Brücke.
Wenn ich jetzt aber einen ähnlichen Kurs im Stil vom "Race of Champions" machen würde , also dass man nicht die Linien wechseln muss, dann muss es mindestens eine überschneidung der Straße geben.

Kann ich dir schwer sagen wie die aussehen soll.
Meine Strecken sind ja erfunden, da müsste ich zuerst eine neue strecke bauen und dir dann die fbx daten schicken, dann könntest du halt die brücke dazubauen.

Ich mache die Strecken ja ausschließlĳch mit RTB, und ich kann die Straĳe ohne weĳters Ā¼ber eine andere Straĳe drĀ¼ber bauen, die schwebt dann halt in der Luft.
Also Sprungkuppe oder flach und die breite wĀ¼rde ich selber durch den Straĳenbau bestimmen, du mĀ¼sstest dann nur drumherum eine brĀ¼cke bauen. Und wenn dann auch mit Texturen.

Ich muss mal schauen ob ich eine neue Strecke dafĀ¼r baue, oder ob ich vielleicht die jetzige umbaue.
Aber erst einmal abwarten ob Ā¼berhaupt ein Interesse an solchen Strecken besteht.

Aber schon mal Danke fĀ¼r das Angebot

=====

Aw: BerndĀ's Streckenprojekte
Geschrieben von Bernd - 08.01.2016 14:34

Was ich aktuell brauchen kĀ¶nnte wĀ¶ren Zuschauer fĀ¼r die leeren TribĀ¼nen , hat jemand vielleicht "ein paar" Ā¼brig? ;)

=====

Aw: BerndĀ's Streckenprojekte
Geschrieben von Cruise - 08.01.2016 18:05

Habe von Bioforce 3d personen fĀ¼r den PPIR bekommen. Wenn er es erlaubt kann ich dir die weiter geben.

=====

Re:Aw: BerndĀ's Streckenprojekte
Geschrieben von BioForce - 08.01.2016 20:27

Cruise wrote:
Habe von Bioforce 3d personen fĀ¼r den PPIR bekommen. Wenn er es erlaubt kann ich dir die weiter geben.

Ja klar! Sag Bescheid, wenn du noch was brauchst.

=====

Aw: Re:Aw: BerndĀ's Streckenprojekte
Geschrieben von Bernd - 08.01.2016 20:51

BioForce schrieb:
Cruise wrote:
Habe von Bioforce 3d personen fĀ¼r den PPIR bekommen. Wenn er es erlaubt kann ich dir die weiter geben.

Ja klar! Sag Bescheid, wenn du noch was brauchst.

Danke, brauchen tu ich eigentlich alles was es gibt, im RaceTrackBuilder gibt es momentan noch sehr wenig Inhalt.
Das wird noch dauern bis mehr offizieller Inhalt, oder Zusatzinhalte von der community verfĀ¼gbar sind.

Wenn jemand bereit ist mir was zu geben, nehm ich das gerne an.
Ich kann halt nicht wirklich eine gegenleistung anbieten...

=====

Aw: BerndĀ's Streckenprojekte
Geschrieben von Cruise - 09.01.2016 11:13

Wozu Gegenleistung. Wir sind eine Community, haben die selben Hobbys, basteln gerne und wenns dann jemanden hilft, hats sogar nen Sinn. :)

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von BioForce - 10.01.2016 09:54

Bernd, hast PM :)

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 06.04.2016 22:58

Mal ein kleines Update meiner Projekte, wie schon in Post 1 befrachtet, bin ich an mehreren Projekten gleichzeitig dran ohne eines richtig fertig zu machen.

aber das war mir von Anfang an klar, dass ich kein ernsthafter Modder werde, sondern einfach ein bisschen herumbastle.

In den nächsten Tagen gibt es ein Update meiner Ebnit Strecke.

Mein Großprojekt "Tobel" musste ich leider nochmal neu anfangen, da gibts noch nichts neues.

Dann werd ich in den nächsten Wochen nochmal eine neue 1gegen1 Strecke fertigstellen.

Und dann würde ich gerne in den nächsten Monaten eine Rennstrecke nach eigenem Entwurf anfangen.

Ich hab mal eine Bleistiftskizze von 2 Versionen eingescannt.

Da würde mich 2 Sachen interessieren.

1. Was haltet ihr von den Layouts?

2. Ich kenne nicht sonderlich viele Kurse.

Habe ich unbewusst schon irgendwas entworfen was es schon als reale Strecke gibt, oder sind es wirklich eigenständige Entwürfe?

Schon mal danke im voraus.

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 06.04.2016 23:05

Hier ist die Skizze mit den Entwürfen(ich habe immer Schwierigkeiten hier Bilder einzufügen)

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/track_skizze.jpg

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Pac - 07.04.2016 18:28

Sieht gut aus, zieh durch !!!

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 08.04.2016 13:32

Neue Version Ebnit v0.7

zu sehen im AC-Forum

<http://www.assettocorsa.net/forum/index.php?threads/mountainroad-10km-ebnit-rtb.28249/>

oder auf Race Department

<http://www.racedepartment.com/downloads/mountainroad-ebnit-10-km-simple-narrow.7863/>

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Ecky - 11.04.2016 11:40

Hi Bernd,

dein Track gefällt mir echt gut. Sehr fordernd und spaßig gleichzeitig. Bin ein wenig mit dem Citroën DS3 WRC und VW Polo R WRC gefahren.

Allerdings kann man sich an den Leitplanken in den Serpentineen nicht anlehnen, da bekommst sofort "Durchfall" und landest eine Etage tiefer. Wäre cool wenn du die Durchlässigkeit der Leitplanke(n) beseitigen könntest.

Gruß

Ecky

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 11.04.2016 16:22

Ecky schrieb:

Hi Bernd,

dein Track gefällt mir echt gut. Sehr fordernd und spaßig gleichzeitig. Bin ein wenig mit dem Citroën DS3 WRC und VW Polo R WRC gefahren.

Allerdings kann man sich an den Leitplanken in den Serpentineen nicht anlehnen, da bekommst sofort "Durchfall" und landest eine Etage tiefer. Wäre cool wenn du die Durchlässigkeit der Leitplanke(n) beseitigen könntest.

Gruß

Ecky

Danke für den Hinweis,

komischerweise ist die Leitplanke richtig als Wand benannt, und sollte somit als physikalisches Hindernis behandelt werden, und je nachdem wie man dagegen fährt, ist einmal ein Widerstand da und dann wiederum fährt man auf einmal durch.

Es ist also nicht so dass es grundsätzlich nicht funktioniert.

Da muss ich wohl überall eine Unsichtbare Wand einfügen, das kann ich nicht einfach auf die schnelle beheben.

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Bernd - 06.09.2016 12:46

Hallo, ich möchte nur sagen dass ich "Bernd's Streckenprojekte" nicht weiterführen werde.

Ich habe ja schon im ersten Post befürchtet dass ich eher zu viele Projekte anfangen und keines wirklich vollende, und genau so ist es schlussendlich auch gekommen.

Zeit hätte ich ohne Ende, aber ich schaff es einfach nicht an einem Projekt dranzubleiben.

Außerdem ist kein(oder sehr wenig) Lerneffekt beim Arbeiten mit Texturen, Mal-Programmen, 3d-Programmen usw... eingetreten, es ist nur ein ewiger Kampf mit mir und der Software und ich komme da einfach nicht weiter.

Das Programm "RaceTrackBuilder" entwickelt sich ständig weiter und wird auch immer besser, das kann ich auf alle Fälle weiter empfehlen.

Und ich werde auch nicht aufhören weiter ein paar simple Strecken für mich selber zu bauen, denn grundsätzlich

macht es mir schon Spass.

Aber es wird vermutlich nie in einem fertigen Projekt enden, und darum mache ich hier jetzt zu.

Falls ich irgendwann trotzdem noch mal was fahrbares hinbekomme, wÃ¼rde ich es lieber in einem neuen speraten Beitrag verÃ¶ffentlichen, das wÃ¤re dann sicher auch Ã¼bersichtlicher.

MfG Bernd

=====

Aw: Bernd's Streckenprojekte

Geschrieben von Cruise - 06.09.2016 12:51

Schade das du aufgibst.

Der trackbuilder ist evtl auch die falsche Plattform um das modden zu lernen. Du bekommst fertige Elemente, die du dann zusammenfÃ¼hrst. Die Feinheiten, das anpassen oder individuell bauen fehlt da halt total.
UND!!!!

Ich kann dir aus Erfahrung sagen, das das basteln mit mehreren deutlich mehr Spass macht und viel mehr motiviert als das alleine rumbasteln.

Wenn du irgendwann nochmal nen anlauf wagen mÃ¼chtest, dann starte am besten direkt im 3d editor. Dann kommt auch die lernkurve. FÃ¼r Fragen, einfach melden :-)

=====